



ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ СТАТЬЯ RESEARCH ARTICLE



БЕТОЕВА *Елизавета Александровна*
Московский государственный институт культуры
Москва, Российская Федерация
liza.betoeva@yandex.ru

УДК/UDC: [316.472.4:004.946]: 141.78
ГРНТИ: 13.11.25
ВАК: 5.10.1.
<https://doi.org/10.36343/SB.2025.42.2.002>

VR-среда в парадигме метамодернизма: генезис гибридных моделей социокультурного взаимодействия

Аннотация. Исследование посвящено выявлению специфики формирования гибридных моделей социокультурного взаимодействия в VR-среде (VR – виртуальная реальность). VR-практики проанализированы в контексте метамодернистской парадигмы, опорой при этом служат работы российских культурологов и специалистов по цифровым социальным коммуникациям. Эмпирическую базу составляют музейные и художественные VR-проекты, социальные VR-среды, а также образовательные платформы. На основе исследований о конвергенции реальных и виртуальных сообществ отмечается интеграция VR в различные сферы социальной жизни. Описаны ключевые черты метамодернистской парадигмы: транзитивность, гибридность и осцилляция. Выявлено, что VR-среды отличает формирование новых категорий культурной идентичности, сочетающих в себе цифровые и традиционные элементы, а также трансформация культурных практик. Подчеркнуты позитивные аспекты культурной интеграции в VR-среде и потенциальные риски для традиционных форм социального взаимодействия.

Ключевые слова: виртуальная реальность, VR, VR-среда, метамодернизм, цифровая культура, социокультурное взаимодействие, гибридная идентичность, культурогенез.

© Бетоева Е. А., 2025

Введение. Цифровые технологии стали уже привычной частью повседневной реальности [24], трансформировав культуру и общество [1]. Подобные разработки оказали влияние на множество сфер человеческой жизни, что привело к системным изменениям и появлению новых культурных структур [3]. Современное развитие социокультурных процессов отражается в концепции метамодерна, которая вместе с развитием цифровой культуры дала основу для формирования новой парадигмы социальных и культурных взаимодействий [18], одним из атрибутов которой является, например, «неоднозначность и непостоянство образа собственного “я” и осцилляция между смыслами» [18, с. 111]. Представления о виртуальной реальности в социологическом дискурсе все чаще смещаются от технократического к культурно-социальному пониманию, в котором VR интерпретируется как фактор структурных изменений в обществе [6]. VR стала культурным феноменом, который меняет привычное представление об идентичности и моделях социокультурного взаимодействия. Изучение VR-среды через призму концепции метамодерна может помочь оценить влияние VR на современную культуру, выявить позитивные аспекты и возможные риски в условиях цифровой трансформации общества.

В эпоху технологий применение концепции метамодернизма становится актуальным, так как отражает сложные многослойные подходы к восприятию реальности, традициям и инновациям [14]. Стоит учитывать, что метамодерн как термин имеет несколько значений: «временной период (начиная с 2000 года по сегодняшний день); направление в различных видах искусства; социокультурное состояние в современных информационных обществах; структуру восприятия» [18, с. 4]. В современных гуманитарных исследованиях метамодерн рассматривается как познавательная структура сложной социокультурной реальности. Этот концепт можно интерпретировать как особый «культурный алгоритм», который улавливает новые способы взаимодействия человека с постоянно трансформирующимся миром. Концептуальные характеристики метамодерна раскрываются через

несколько ключевых измерений. Первое – это транзитивность как базовый модус существования. Метамодерн отличается от попыток жестко структурировать реальность. Он представляет собой непрерывный процесс перехода между различными состояниями, в котором границы становятся все более условными. VR в этом контексте выступает идеальной метафорой такого непрерывного транзита. Второе – это гибридность как новая онтологическая реальность. Традиционные оппозиции («свое/чужое», «реальное/виртуальное», «физическое/цифровое») утрачивают свою бинарную природу. На смену приходит новая модель – мультивекторная, изменчивая, где каждый элемент может одновременно существовать во множестве измерений.

Теоретические школы, наиболее глубоко разрабатывающие концепт метамодерна, включают: постструктуралистскую традицию, акторно-сетевую теорию, цифровую антропологию, философию технологий [9] [17]. Каждая из этих школ предлагает свой взгляд для понимания метамодернистских концепций. Все они признают трансформацию современной культуры, в которой технологии – это не только инструмент, но и полноправный создатель культуротворческих процессов. Цифровую реальность в контексте метамодернистского подхода можно рассматривать как уникальное пространство культурогенеза. VR перестала быть только медиумом, она стала самостоятельной средой порождения смыслов, коммуникативных практик и социальных взаимодействий [2]. К характеристикам нового «культурного ландшафта» можно отнести: перманентную изменчивость, множественность интерпретаций, размытость онтологических границ, одновременное существование различных реальностей [11]. Важно подчеркнуть, что метамодерн является помимо теоретического конструкта живым динамическим процессом переосмысления культурных кодов и коммуникативных стратегий. VR выступает сегодня наиболее репрезентативной технологией, демонстрирующей сложность и многомерность метамодернистской парадигмы.

Исследование проблематики VR-феномена представляет собой междисципли-

нарную область, находящуюся на пересечении культурологии, социологии, философии технологий и цифровой антропологии. Анализ научной литературы позволил выделить несколько ключевых направлений изучения данной проблематики. Теоретические основы исследования виртуальной реальности как культурного феномена были заложены в трудах Ж. Бодрийяра [4], который в своих работах о симулякрах и симуляции предвосхитил появление цифровой культуры как особой формы социальной реальности. Развитие этих идей в контексте цифровых технологий представлено в работах М. Кастельса [13], например, в трилогии «Информационная эпоха» (1996–1998) анализируется трансформация социальных структур под влиянием новых технологий. В российской научной традиции психолого-философские аспекты виртуальной реальности рассматривались Н. А. Носовым [16], который в 1990-х гг. предложил идею «виртуалистики» как особой области знания.

Концепция метамодернизма была впервые систематически разработана Т. Вермеюленом и Р. ван ден Аккером в работе «Заметки о метамодернизме» (2010) [48]. Авторы предложили понимание этого подхода как культурной логики, характеризующейся колебаниями между противоположными состояниями. Дальнейшее развитие эта концепция получила в работах Л. Тернера, который в манифесте метамодернизма (2011) [15] представил ее как попытку преодоления постмодернистской иронии через возврат к искренности. В российском научном дискурсе метамодернизм как культурная парадигма исследуется А. В. Павловым [17], который анализирует постпостмодернистские тенденции в культуре, а также А. С. Марковой и Г. И. Мамукиной, рассматривающими метамодернизм как способ преодоления дискретности современной культуры [14].

Социологические исследования VR посвящены больше цифровому пространству, нежели VR-феномену. Например, Ш. Теркл в работе «Alone Together» («Одиночество вместе»)¹ (2011) [47] анализирует влияние цифровых технологий на социальные связи,

предвосхищая многие проблемы, связанные с VR-опосредованным общением. Д. Белл в «Cyberculture theorists Manuel Castells and Donna Haraway» (2007) [27] («Теоретики киберкультуры Мануэль Кастеллс и Донна Харауэй»), анализирует формирование новых форм социальности в цифровом пространстве. Российские ученые также активно обращались к тематике «цифровых миров», но нами были выделены только те авторы, вклад которых наиболее актуален для данного исследования. Например, большое значение имеют публикации Е. В. Алексеевой, посвященные влиянию цифровизации на культуру [1], Д. Д. Шемонаева и С. Д. Ивановой, рассматривающие эффекты, вызываемые цифровыми технологиями при социальном взаимодействии [24], а также Ф. И. Шаркова и Н. В. Кириллиной, фокусирующиеся на конвергенции реальных и виртуальных сообществ [23].

Практические аспекты применения VR-технологий в культурной сфере исследуются в работах по цифровому культурному наследию. Например, Э. Чемпион в «Critical Gaming...» («Критические игры...») (2015) [29] /, рассматривает игровые технологии как инструмент культурной трансмиссии. С. Кендердин [36] при изучении виртуальной археологии анализирует возможности VR для сохранения и репрезентации культурного наследия. Российские исследования в этой области представлены работами, посвященными применению VR в музейной сфере и образовании. Например, Ю. П. Зинченко с соавторами анализируют методологические аспекты использования VR, включая ее образовательный потенциал [11].

Концепция гибридности в культурных исследованиях развивается в работах Х. Бхабха, который в «The Location of Culture» («Расположение культуры») (1994) [28], предложил понимание культурной гибридности как процесса создания новых смыслов на границах культур. В российском контексте проблематика гибридности цифрового общества рассматривается Л. А. Василенко и Н. Н. Мещеряковой [5].

Анализ существующих исследований позволяет выделить несколько значимых пробелов в изучении роли VR при формировании

¹ Здесь и далее перевод наш – Примеч. авт.

гибридных моделей социокультурного взаимодействия. Во-первых, недостаточная теоретическая концептуализация VR-культуры (большинство исследований посвящено «цифровым пространствам», а не VR-феномену). Во-вторых, отсутствие системного анализа метамодернистских аспектов VR. И наконец, ограниченность эмпирического материала российских исследований и фрагментарность методологических подходов к анализу VR-опосредованных культурных практик.

Таким образом, несмотря на растущий интерес к проблематике VR-культуры, комплексное исследование роли VR при формировании гибридных моделей социокультурных взаимодействий в контексте метамодернистской парадигмы остается недостаточно разработанным направлением, что обуславливает актуальность настоящего исследования.

Цель данного исследования – определить специфику формирования гибридных моделей социокультурного взаимодействия в VR-среде, применив концепцию метамодернизма, и выявить влияние VR-феномена на трансформацию культурных практик.

Эмпирическая база исследования состоит из несколько групп источников. Первую группу составляют VR-проекты в сфере культурного наследия и музейного дела. Анализируются как международные инициативы («Rome Reborn», «Google Arts & Culture», «The British Museum's Virtual Gallery»), так и российские проекты («Hermitage VR», VR-проекты Русского музея). Эти материалы позволяют исследовать трансформацию способов репрезентации и трансляции культурной памяти. Вторую группу формируют образовательные VR-платформы и проекты («Engage VR», «Altspace VR») [7]. Полученные данные демонстрируют изменения в образовательных практиках и формирование новых вариантов культурной трансмиссии. Третью группу составляют художественные VR-проекты и платформы для творческого самовыражения (платформы «Tilt Brush», «The Museum of Other Realities», проекты от команды RiaLab: «Гордость Улыба» и «Игра ремесел»). Эти источники позволяют исследовать трансформацию художественных практик и появление новых форм культурного творчества. Заключительная группа вклю-

чает социальные VR-платформы («VRChat», «Decentraland», «The Sandbox»), которые предоставляют материал для анализа формирования новых моделей социального взаимодействия и идентичности.

Методологическую основу исследования составляет комплексный подход, интегрирующий несколько исследовательских традиций. Анализ VR-проектов осуществляется в рамках цифровой гуманитаристики и применяется для выявления культурных смыслов и значений, формирующихся в VR-пространствах. Этот анализ позволяет выявить, как VR трансформирует традиционные культурные практики и создает новые формы иммерсивного опыта. Метод цифровой этнографии используется для исследования социальных практик в виртуальных сообществах. Данный подход, разработанный в рамках цифровой антропологии, позволяет изучать формирование новых вариантов социальности в VR-пространствах. Семиотический анализ применяется для исследования знаковых систем, формирующихся в виртуальных средах. Этот метод особенно важен для понимания процессов смыслообразования в VR-культуре. Феноменологический подход используется для анализа опыта взаимодействия с виртуальной реальностью. Данный метод предпочтителен при изучении специфики VR-опосредованного восприятия и влияния на формирование идентичности. Выбор комплексного методологического подхода обусловлен междисциплинарным характером исследуемой проблемы: VR-культура как феномен не может быть полноценно изучена в рамках только одной дисциплинарной традиции, поскольку она объединяет технологические, социальные, культурные и психологические аспекты.

Дизайн исследования строится на нескольких этапах. Теоретический этап включает анализ концептуальных оснований метамодерна и его проявлений в цифровой культуре. Данный этап подразумевает формирование теоретической базы для понимания VR-среды как киберпространства, которое способствует гибридизации социокультурных взаимодействий. Аналитический этап предполагает исследование конкретных VR-проектов и платформ с применением разработанного

методологического аппарата, а также анализ различных сфер применения VR-технологий (культурное наследие, образование, искусство и социальные коммуникации). Синтетический этап включает обобщение результатов анализа и формулирование выводов о роли VR в гибридации идентичности и социокультурных процессов, выявление как позитивных аспектов культурной интеграции через VR, так и потенциальных рисков.

Научная значимость данного исследования определяется несколькими факторами. В теоретическом смысле полученные результаты окажут влияние на развитие понятийного аппарата, применяемого для анализа цифровой культуры в контексте метамодернистской парадигмы. Работа способствует формированию теоретической базы для понимания VR как культурного феномена, что важно для развития цифровой культурологии как научной дисциплины. Методологическая значимость состоит в разработке комплексного подхода к изучению VR-опосредованных культурных практик. Практические аспекты исследования заключаются в возможности использования его результатов для разработки культурной политики в сфере цифровых технологий, создания образовательных программ и культурных проектов с использованием VR-технологий. Исследование вносит вклад в решение более широкой научной проблемы – понимание трансформации культуры в условиях цифровизации.

Метамодерн как культурная парадигма представляет собой ответ на проблемы современности, связанные с усложнением реальности, расплывчатостью границ и необходимостью одновременно удерживать противоположные состояния. Он характеризуется транзитивностью, гибридностью и осцилляцией между полярными смыслами, именно эти свойства делают VR-среду его наглядным медиумом [13]. Цифровая эпоха, в которой метамодерн оформляется как особая культурная логика, требует от технологий не быть только инструментом, а стать полноценной средой смыслопорождения [2]. В этом контексте VR можно рассматривать как экспериментальное пространство культурогенеза, в котором про-

исходит моделирование новых идентичностей, нарративов и форм коммуникации [11].

VR не просто визуализирует идеи метамодернизма, она позволяет их проживать, предлагая иммерсивный опыт множественности и переходности. Одной из основных гипотез в рамках настоящего исследования является утверждение, что VR способствует гибридации традиционных и инновационных социокультурных практик, которые совмещают в себе элементы различных культурных условий. Процесс гибридации связан не только с проникновением цифровой среды в каждый аспект нашей жизни, но и с тем, что границы между реальным и виртуальным мирами становятся все менее определенными [5].

Метамодернизм характеризуется гибкостью восприятия, включением разных культурных контекстов и поиском новых форм смысла [22]. Это особенно ярко проявляется в современной цифровой художественной практике. Например, художник Олафур Элиассон создает инсталляции, объединяющие природные элементы с цифровыми технологиями, тем самым воплощая эстетику осцилляции между органической и техногенной средами. Одним из знаковых примеров гибридного культурного опыта является проект «Google Arts & Culture» [33]. Приложение соединяет традиционное музейное восприятие с возможностями цифровой навигации и визуализации. Пользователь может одновременно участвовать в виртуальной экскурсии по Лувру и детально рассматривать мазки кисти Ван Гога в ультравысоком разрешении. Подобный режим взаимодействия создает новую форму культурного опыта, который можно охарактеризовать как межформатный, но при этом глубоко персонализированный и отражающий характер метамодернистского восприятия [20].

Как отмечалось выше, VR воплощает ключевые характеристики метамодернистской парадигмы [21]. Она предоставляет возможность создавать культурные пространства, где реализуется в первую очередь гибридность идентичностей [22]. Например, платформа «VRChat» [50] демонстрирует, как в VR можно экспериментировать с личной и коллективной индивидуальностью, объеди-

няя разные культурные коды. Пользователь может быть одновременно участником нескольких культур, создавая уникальные формы самовыражения. Такая множественность не воспринимается как аномалия, а становится нормой сосуществования. Виртуальные среды служат не только пространством опыта, но и «медиаповерхностью», на плоскости которой репрезентации социокультурных сдвигов приобретают наглядную форму [3].

Аналогичным образом функционируют виртуальные миры «Decentraland» [30] и «The Sandbox» [45], создатели которых не ограничились пользовательскую активность потреблением контента: здесь создаются цифровые ландшафты, музеи, выставки, альтернативные культурные реальности. В этих пространствах традиционные культурные элементы смешиваются с новыми цифровыми формами, создавая условия для рождения гибридных идентичностей. Характерным примером метамодернистской синкретичности является проект «The Museum of Other Realities» [44]. Он помог художникам создать интерактивные выставки, в экспозициях которых классическое искусство сочетается с цифровыми технологиями. Используя VR, творцы смогли совместить традиционные и инновационные элементы, создав новый вид самовыражения. Зритель здесь не просто наблюдает, а переживает искусство в многослойном формате телесного вовлечения, что делает сам процесс эстетического восприятия радикально иным.

Особый интерес представляет эстетика переплетения противоположностей, также характерная для метамодернизма. VR позволяет соединить реалистичные элементы с фантазийными, историческое с воображаемым. Так, в проекте «Kremer Museum» [37], представляющем собой VR-среду, экспонаты голландской живописи XVII в. размещены в парящих 3D-комнатах, лишенных гравитации. Подобное сочетание классического наследия с сюрреалистичной архитектурой создает пространство культурной осцилляции, в котором нет жесткой фиксации на одном эстетическом коде. Сходным образом работает и приложение «Tilt Brush от Google» [46], позволяющее создавать трехмерные живописные произведения внутри VR-пространства.

Здесь пользователь становится не только художником, но и пространственным скульптором, перемещающимся внутри собственного произведения. Такое расширение границ художественной практики не только технически ново, но и философски значимо, так как разрушает бинарные категории «внутри/вне», «наблюдатель/автор».

VR как медиум метамодерна также открывает уникальные возможности для развития нарративных структур. Проекты «Гордость Улыба. VR-легенды Чувашии» [8] и «Игра ремесел» от команды RiaLab [12] демонстрируют объединение документальной достоверности с поэтической метафорой и переплетение личных воспоминаний с фантастическими образами. Проект «Гордость Улыба. VR-легенды Чувашии» представляет собой синтез мифологических образов, фольклорных мотивов и исторических элементов. В VR-пространстве проекта осуществлена реализация интерактивного взаимодействия пользователя с центральным персонажем – мифологическим великаном Улыпом (на основе материалов из сказок, поверий и легенд). В проекте «Игра ремесел» используется техника рисования в виртуальном 3d пространстве. Во время погружения в VR пользователь исследует декоративно-прикладное искусство, узнает историю узоров, техник и ремесел, а затем сам участвует в их применении, что позволяет увидеть культурное наследие не как музейный артефакт, а как живую традицию, которая адаптируется к цифровому времени. Это иллюстрация ключевого принципа метамодерна – осцилляции между рациональным и иррациональным, личным и универсальным.

Приведенные примеры подтверждают тезис о соответствии VR принципам метамодернизма: он гибриден, полимодален, открыт к множественности и изменчивости. Через примеры художественных, музейных и идентификационных практик можно наблюдать, как виртуальная реальность превращается из технологии в культурный феномен.

Одной из ключевых функций виртуальной реальности стала трансформация способов хранения, репрезентации и переживания культурной памяти. Поскольку в концепции

метамодерна важно не столько сохранить прошлое, сколько создать с ним эмоциональный и телесный резонанс, VR-среда оказывается незаменимым культурным пространством. Виртуальная реальность позволяет выйти за пределы традиционного музейного подхода, в котором зритель является реципиентом. Вместо этого посетитель проживает иммерсивный культурный опыт через погружение и непосредственное участие (сотворчество) в исторических событиях. В проекте «Rome Reborn» [40], позволившем воссоздать древний Рим периода 320 г.н.э. посредством VR-технологий, археологическая точность была совмещена с интерактивными возможностями цифровой среды. В такой VR-среде зритель участвует в исторической реконструкции не только как наблюдатель, он получает опыт иммерсивной интерактивности, перемещаясь в историческую эпоху и «воздействуя» на прошлое.

В том же направлении работает проект «Hermitage VR...» [43]. Данное VR-пространство представляет собой цифровую реконструкцию интерьеров Зимнего дворца, в рамках которой посетитель имеет возможность интерактивно взаимодействовать с музейными экспонатами в виртуальной среде. Ключевыми характеристиками проекта являются внимание к культурно-исторической достоверности и систематическая интеграция образовательного контента. Подобный подход формирует новую возможность культурной интерпретации, в которой знание не передается «сверху вниз», а открывается в процессе телесного и эмоционального исследования.

Большой интерес представляет проект «Nefertari: Journey to Eternity» [39], который предлагает интерактивное исследование древнеегипетской гробницы с возможностью изучения иероглифов и фресок. Здесь VR становится способом оживления древней культуры и ее смыслов. Пользователь вступает в диалог с наследием, погружаясь в архитектурное, художественное и символическое пространство прошлого.

Все приведенные примеры отражают различные способы создания новых форматов работы с культурной памятью при помощи VR: от передачи к совместному созиданию,

от дистанции к переживанию. В результате возникает новый концепт культурной памяти, который наделяет ее свойствами нелинейности, многослойности и транскультурности.

Особое внимание в этом контексте заслуживает феномен культурной гибридизации. Виртуальные музеи и социальные платформы позволяют интегрировать элементы различных культур в единое цифровое пространство, разрушая территориальные и хронологические границы. Например, на платформе «AltspaceVR» [25] пользователи из разных регионов реализуют культурные практики, объединяющие восточную философию, европейское искусство и американскую поп-культуру. В рамках платформы возникает не музей, а живая культурная сцена, на которой одновременно сосуществуют и взаимодействуют множество нарративов.

Подобный эффект наблюдается и в образовательных проектах. Платформа «Engage VR» [32], например, создает цифровые учебные VR-среды, в которых участники из разных стран сотрудничают в едином иммерсивном пространстве. География теряет значение, поскольку важной становится ментальная и эмоциональная сопричастность, формирующаяся внутри VR-среды, возникают культурные сообщества, основанные на культурном взаимодействии участников [7]. Подобные принципы находят применение и в профессиональном образовании: VR-симуляции активно используются в медицине для подготовки хирургов и других специалистов, создавая безопасную среду для сложных практик [26].

Таким образом, VR переопределяет саму природу культурной памяти: она становится интерактивной, коллективной, телесной и гибридной [19]. Это не только новое средство музейной экспозиции, но и иная форма культурного времени и пространства, в которой прошлое, настоящее и будущее сливаются в едином опыте.

VR все более явно выходит за пределы прикладных художественных или образовательных задач и становится пространством социальной трансформации и эксперимента с идентичностью. В культуре метамодерна не существует жесткой дихотомии между подлинным и сконструированным, поэтому VR

позволяет проживать множественные формы культурного и личного «я». Уже упоминавшиеся платформы «VRChat», «Decentraland» и «The Sandbox» представляют собой VR-среды, в которых пользователь может свободно экспериментировать с аватарами (своим виртуальным VR-телом), социальными ролями и культурными кодами. В таких пространствах возможны любые идентичности, синтез традиционного и нового, игрового и рефлексивного. Здесь не существует централизованной нормы, каждая личность становится гибридной и множественной по определению (осцилляция – одна из ключевых черт метамодернизма) [21]. Это приводит к формированию гибридных моделей социокультурного взаимодействия, в которых действие происходит не по заранее заданным сценариям, а через распределенное участие и коллективное созидание. Например, «Engage VR» [32] предлагает цифровые пространства для взаимодействия студентов, преподавателей и профессионалов из разных стран. Это не обычная образовательная платформа, а экосистема, олицетворяющая новые формы публичного пространства, преодолевающая пространственные и культурные границы.

VR-среда становится контекстом для рождения новых форм культурной коммуникации и самовыражения, о чем свидетельствуют и художественные инициативы. Так, проект «Digital Museum of Contemporary Art» [31] интегрирует классические произведения искусства с цифровыми инсталляциями, создавая полифоничное пространство культурного диалога. Здесь гибридизация выражается не в разрушении традиционного, а в создании синкретической структуры, внутри которой различные культурные языки сосуществуют и взаимодействуют. Похожие процессы наблюдаются в рамках инициативы «Virtual World Heritage Laboratory» [49], нацеленной в том числе на создание виртуальных музеев, подобных «The British Museum's Virtual Gallery» [42]. Такие пространства соединяют историческую достоверность с иммерсивной визуализацией, позволяя переживать культурный опыт, не выходя из цифровой среды. Однако такая трансформация порождает и эпистемологические вопросы [10]. Какова теперь при-

рода аутентичности? Что считать «реальным» культурным переживанием в условиях полной медиатизации?

Социальный эффект VR-опосредованной коммуникации исследуется в рамках цифровой социологии [23]. Платформы вроде «AltspaceVR» и «VRChat» отражают возможности формирования новых моделей общения между VR-персонами. Однако наряду с этим возникает риск атомизации социальных связей: погруженность в цифровую среду не гарантирует качества общения, а, наоборот, может приводить к отчуждению [35]. Сложность адаптации VR-технологий также обусловлена культурной и экономической неоднородностью пользователей. Исследования отмечают значительную вариативность во внедрении VR в разных регионах, а «National Digital Inclusion Alliance (NDIA)» [38] указывает на проблему цифрового неравенства [34]. Доступ к качественному VR-оборудованию ограничен как технически, так и экономически, что создает новые формы социальной стратификации [38].

Не менее важны и когнитивные аспекты VR-вовлеченности. Проведенные исследования показывают, что длительное пребывание в иммерсивной среде может способствовать размыванию границ между реальной и виртуальной идентичностью. Данный эффект приводит к когнитивным искажениям, нарушению восприятия, а иногда – к социальной изоляции. Некоторые пользователи испытывают тревожные состояния и стресс, особенно в высокореалистичных сценариях. Все перечисленные проблемы актуализируют необходимость разработки протоколов психологической безопасности и нового понимания нормы в цифровой культуре [41].

Таким образом, VR становится не только новой формой культурного взаимодействия, она превращается в социотехническую лабораторию, в которой возможны эксперименты с идентичностью, социальной близостью, памятью и восприятием. Эти процессы уже сегодня задают контуры будущей культурной парадигмы и требуют междисциплинарного осмысления.

Заключение. Проведенный анализ роли виртуальной реальности (VR) в формирова-

нии гибридных моделей социокультурного взаимодействия в контексте метамодерн-культуры выявил комплексную динамику трансформации культурных парадигм, требующую дальнейшей теоретической рефлексии и эмпирического анализа.

Современные исследования демонстрируют амбивалентную природу VR-технологий в культурогенезе. С одной стороны, VR открывает возможности для культурной интеграции и гибридизации, что подтверждается успешными проектами вроде Virtual Heritage Network. С другой стороны, возникают опасения, связанные с потенциальной деформацией традиционных форм культурной идентичности.

Методологический плюрализм в изучении данного феномена предполагает необходимость синтеза различных исследовательских парадигм. Например, современные междисциплинарные исследования демонстрируют продуктивность подхода, объединяющего методы цифровой этнографии, социальной семиотики и культурного анализа. Такое комплексное сочетание методов позволит более полноценно осмыслить процессы культурной трансформации в условиях технологической медиации. Формирование теоретического аппарата для анализа этих феноменов требует синтеза существующих подходов с новыми методологическими разработками. Только посредством такого комплексного подхода можно получить целостное представление о роли VR в формировании гибридных моделей социокультурного взаимодействия и их потенциальном влиянии на будущее общества.

Особую значимость в этой перспективе приобретает необходимость разработки этических и эпистемологических стандартов, которые позволят учитывать не только культурный, но и когнитивный эффект VR-опыта. В перспективе дальнейших исследований особую роль приобретает разработка новых методологических инструментов для анализа виртуальных культурных пространств. Ведущие исследовательские центры уже инициировали ряд проектов по созданию специализированных методик изучения VR-опосредованных культурных практик. Каждый этап этих исследований открывает новые направ-

ления для теоретической рефлексии и эмпирического анализа.

Научная новизна исследования заключается в нескольких ключевых аспектах. Предложена концептуализация VR как пространства метамодернистской гибридности, в рамках которой технологии выступают не только медиумом, но и активным агентом культурогенеза. Определены основные виды гибридных моделей социокультурного взаимодействия в сферах культурной памяти, образования, искусства и социальных коммуникаций. Кроме того, в рамках проделанной работы были обозначены теоретические границы анализа VR-опосредованных культурных практик как проявления метамодернистской осцилляции между противоположными состояниями. Одним из ключевых результатов явилось выявление специфических характеристик цифровой гибридности: транзитивности, полимодальности и детерриториализации культурных кодов. Применительно к анализу VR-технологий как фактора культурной трансформации была предложена авторская интерпретация метамодернистской парадигмы. Исследование продемонстрировало, что VR-среда функционирует как экспериментальное пространство, в котором происходит не просто воспроизведение существующих культурных практик, но и создание новых форм социокультурного взаимодействия. Выявленная амбивалентность VR-феномена, его способность одновременно интегрировать и фрагментировать культурный опыт отражает сущностные характеристики метамодернистской культуры. Формирование гибридных идентичностей в VR-пространствах характеризует переход от жестко структурированных культурных паттернов к флюидным, множественным формам социокультурного бытия.

Полученные результаты указывают на необходимость переосмысления традиционных подходов к культурному анализу в условиях цифровизации. VR предстает не как технология, а как культурная среда, в которой наиболее ярко проявляется цифровая гибридность метамодерна. Перспективы дальнейших исследований связаны с разработкой методологических инструментов для анализа долгосрочных эффектов VR-опосредованных

культурных практик, а также с изучением процессов формирования новых форм коллективной идентичности в виртуальных культурных пространствах. Таким образом, VR пред-

стает не только медиумом, но и культурной средой, в которой наиболее ярко проявляется цифровая гибридность в рамках концепции метамодерна.

Elizaveta A. BETOVA

Moscow State Institute of Culture,
Moscow, Russian Federation
liza.betova@yandex.ru

***VR Environment in the Metamodern Paradigm:
The Genesis of Hybrid Models of Sociocultural Interaction***

Abstract. The study aims to determine the specifics of the formation of hybrid models of socio-cultural interaction in the virtual reality (VR) environment through the theoretical lens of metamodernism and to assess the impact of the VR phenomenon on the transformation of contemporary cultural practices. The research materials include international and Russian VR projects, divided into four main groups: projects in the sphere of cultural heritage and museum studies (Rome Reborn, Hermitage VR, etc.), educational platforms (Engage VR and AltspaceVR), artistic and creative projects (Tilt Brush, The Museum of Other Realities, etc.), and social VR platforms (VRChat, Decentraland, etc.). The methodological foundation is interdisciplinary, integrating approaches from digital humanities, digital ethnography, semiotic analysis, and phenomenology for a comprehensive study of the multifaceted nature of VR as a cultural phenomenon. At the initial stage, the conceptual foundations of metamodernism and its manifestations in digital culture were examined. At the analytical stage, specific VR platforms and projects were analyzed to identify the specifics of how they transform cultural practices. In particular, the influences of the VR environment on the hybridization of identity, cultural memory, and social communication were investigated. It was established that VR serves as fertile ground for the actualization of metamodernist principles, such as transitivity, hybridity, and oscillation between polar states. It was determined that VR technologies contribute to the creation of hybrid models of socio-cultural interaction by blurring the boundaries between the real and the virtual, the traditional and the innovative. Specific manifestations of this hybridization were identified in various domains: (1) in the sphere of cultural heritage (the transformation of passive observation into an immersive, interactive experience through VR); (2) in education (the creation of collaborative, borderless learning environments); (3) in art (the enabling of new forms of creative expression that combine physical and digital elements); and (4) in social communication (experimentation with identity and the formation of new communities). The conclusions emphasize that VR is not only a technological medium but also an active agent of cultural genesis, contributing to the development of fluid, multiple, and hybrid identities and social practices. The ambivalent nature of the VR phenomenon was revealed, implying its potential for cultural integration and innovation alongside risks associated with social atomization, cognitive distortions, and digital inequality.

Keywords: virtual reality, VR, VR environment, metamodernism, digital culture, socio-cultural interaction, hybrid identity, cultural genesis.

Литература:

1. Алексеева Е. В. Влияние цифровизации на культуру. Цифровые технологии в сфере культуры // Вестник науки. 2024. № 11. С. 1489–1499.
2. Аникина В. Г. Онтологические особенности и преадаптивность виртуальной реальности // Вопросы психологии. 2021. № 6. С. 3–12.

References:

1. Alekseeva, E.V. (2024) Vliyanie tsifrovizatsii na kul'turu. Tsifrovye tekhnologii v sfere kul'tury [The Impact of Digitalization on Culture. Digital Technologies in the Cultural Sphere]. *Vestnik nauki*. 11. pp. 1489–1499.
2. Anikina, V.G. (2021) Ontologicheskie osobennosti i preadaptivnost' virtual'noy real'nosti [Ontological Features and Pre-adaptability of Virtual Reality]. *Voprosy psikhologii*. 6. pp. 3–12.

3. Ахмед М. М. А. Специфика медиарепрезентации социокультурных изменений в условиях цифровизации социума // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. 2022. № 2. С. 182–187. DOI 10.18413/2408-932X-2022-8-2-0-14.
4. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция / пер. с фр. А. Качалова. М.: Постум, 2015. 240 с.
5. Василенко Л. А., Мещерякова Н. Н. Гибридность цифрового общества: инновационная реальность или утопия? // Философия науки и техники. 2023. № 6. С. 48–85. DOI 10.21146/2413-9084-2023-28-1-48-65.
6. Воронов К. А. Социологические представления о виртуальной реальности // Экономика. Социология. Право. 2021. № 2. С. 56–66.
7. Высшая школа бизнеса НИУ ВШЭ // Виртуальная реальность в образовании. URL: <https://hsbi.hse.ru/articles/virtualnaya-realnost-v-obrazovanii> (дата обращения: 28.01.2025).
8. Гордость Улыпа. VR-легенды Чувашии // Steam. URL: https://store.steampowered.com/app/2736390/Gordost_Ulypa_VRlegendy_CHuvashii/?l=russian (дата обращения: 28.01.2025).
9. Дробышева Е. Э. Гуманизм в горизонте метамодернистской парадигмы: антропология надежды // Таврические философские чтения: материалы XX междунар. науч. конф. (Санкт-Петербург, 13–15 сент. 2024 г.). СПб.: Антиква, 2024. С. 19–21.
10. Дроздова А. В. Трансформация повседневных практик в цифровой реальности // Вестник Гуманитарного университета. 2022. № 1. С. 56–62.
11. Зинченко Ю. П., Меньшикова Г. Я., Баяковский Ю. М., Черноризов А. М., Войскунский А. Е. Технологии виртуальной реальности: методологические аспекты, достижения и перспективы // Национальный психологический журнал. 2010. № 1. С. 54–62.
12. Игра ремесел // Steam. URL: https://store.steampowered.com/app/2467630/Igra_remesel_VRpogruzhenie_v_mir_narodnykh_promyslov/?l=russian (дата обращения: 28.01.2025).
13. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / пер. с англ.; под науч. ред. О. И. Шкаратана. М.: Высш. шк. экономики, 2000. 608 с.
14. Маркова А. С., Мамукина Г. И. Метамоде- рнизм: преодоление дискретности и индивидуализма // Отечественная филология. 2019. № 1. С. 89–98. DOI 10.18384/2310-7278-2019-1-89-98.
15. Манифест метамодернизма // Metamodern. URL: <https://metamodernizm.ru/manifesto/> (дата обращения: 22.08.2025).
16. Носов Н. А. Словарь виртуальных терминов // Труды лаборатории виртуальности. Вып. 7. Труды Центра профориентации. М.: Путь, 2000. 69 с.
17. Павлов А. В. Философия культуры в постпостмодернизме: критический анализ: дис.... д-ра филос. наук. М., 2019. 350 с.
18. Рецова К. М. Метамоде- рн как экзистенциальный вызов: социокультурный аспект: дис. ... канд. филос. наук. Ростов н/Д., 2023. 175 с.
19. Русский музей // Виртуальная реальность. URL: <https://rusmuseumvr.ru/projects/google/index.php> (дата обращения: 28.01.2025).
20. Дроздова А. В. Трансформация повседневных практик в цифровой реальности // Вестник Гуманитарного университета. 2022. № 1. С. 56–62.
21. Дробышева Е. Э. Гуманизм в горизонте метамодернистской парадигмы: антропология надежды [Humanism in the Horizon of the Metamodernist Paradigm: Anthropology of Hope]. In: *Tavricheskie filosofskie chteniya* [Tauride Philosophical Readings]. St. Petersburg: Antikva. pp. 19–21.
22. Дроздова, А.В. (2022) Transformatsiya povsednevnykh praktik v tsifrovoy real'nosti [Transformation of Everyday Practices in Digital Reality]. *Vestnik Gumanitarnogo universiteta*. 1. pp. 56–62.
23. Зинченко, Ю.П., Меньшикова, Г.Я., Баяковский, Ю.М., Черноризов, А.М. & Войскунский, А.Е. (2010) Tekhnologii virtual'noy real'nosti: metodologicheskie aspekty, dostizheniya i perspektivy [Virtual Reality Technologies: Methodological Aspects, Achievements and Prospects]. *Natsional'nyy psikhologicheskii zhurnal*. 1. pp. 54–62.
24. Steam. (n.d.) *Igra remesel* [Craft Game]. [Online] Available from: https://store.steampowered.com/app/2467630/Igra_remesel_VRpogruzhenie_v_mir_narodnykh_promyslov/?l=russian (Accessed: 28.01.2025).
25. Castells, M. (2000) *Informatsionnaya epokha: ekonomika, obshchestvo i kul'tura* [The Information Age: Economy, Society and Culture]. Translated from English. Moscow: Higher School of Economics. 608 p.
26. Markova, A.S. & Mamukina, G.I. (2019) Meta- modernizm: preodolenie diskretnosti i individualizma [Metamodernism: Overcoming Discreteness and Individualism]. *Otechestvennaya filologiya*. 1. pp. 89–98. DOI: 10.18384/2310-7278-2019-1-89-98
27. *Metamodern* (n.d.) Manifest metamodern- izma [Metamodernism Manifesto]. [Online] Available from: <https://metamodernizm.ru/manifesto/> (Accessed: 22.08.2025).

20. Соловьева И. А. Виртуальная культура как феномен современности и ее репрезентация в субкультурных практиках // Научные исследования и инновации. 2021. № 5. С. 395–397.
21. Тихонов О. В. Трансформация феномена идентичности в пространстве сети Интернет: автореф. дис. ... канд. филос. наук. Казань, 2013. 24 с.
22. Хрущева Н. А. Метамодернизм и другие концепции культуры после постмодернизма в контексте музыковедения // Вестник Академии русского балета им. А. Я. Вагановой. 2020. № 5. С. 146–155.
23. Шарков Ф. И., Кириллина Н. В. Конвергируемость реальных и виртуальных сообществ в цифровом пространстве: социологический обзор // Социологическое обозрение. 2022. № 3. С. 229–249. DOI 10.17323/1728-192x-2022-3-229-249.
24. Шемонаев Д. Д., Иванова С. Д. Влияние цифровых технологий на социальное взаимодействие: вербальные и невербальные коммуникации // Политехнический молодежный журнал. 2023. № 9. С. 1–9. DOI 10.18698/2541-8009-2023-9-933.
25. AltspaceVR // Steam. URL: <https://store.steampowered.com/app/407060/AltspaceVR/> (дата обращения: 08.01.2025).
26. AR and VR for Medicine: Practical Applications // Softline. URL: <https://softline.ru/about/blog/ar-i-vr-dlya-mediciny-primenenie-na-praktike> (дата обращения: 28.01.2025).
27. Bell D. J. *Cyberculture theorists Manuel Castells and Donna Haraway*. London: Routledge, 2007. XII, 161 p. (Routledge critical thinkers).
28. Bhabha H. *The Location of Culture*. London; N. Y.: Routledge, 1994. 285 p.
29. Champion E. *Critical Gaming: Interactive History and Virtual Heritage*. Farnham: Ashgate Publishing Limited, 2015. 213 p. (Digital Research in the Arts and Humanities).
30. Decentraland // Decentraland. URL: <https://decentraland.org/> (дата обращения: 08.01.2025).
31. Digital Museum of Contemporary Art. URL: <https://www.mmoca.org/programs/virtual-tours/> (дата обращения: 28.01.2025).
32. Engage VR. URL: <https://engagevr.io/> (дата обращения: 08.01.2025).
33. Google Arts & Culture // Google. URL: <https://artsandculture.google.com/> (дата обращения: 08.09.2025).
34. Hyun-Woo L., Sanghoon K., Jun-Phil U. Social Virtual Reality (VR) Involvement Affects Depression When Social Connectedness and Self-Esteem Are Low: A Moderated Mediation on Well-Being // *Frontiers in Psychology*. 2021. URL: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2021.753019/full> (дата обращения: 28.01.2025).
35. Jänicke S., Pape T., Nivala A. The Social Impact of VR Technology on Society: A Systematic Literature Review // *ResearchGate*. URL: https://www.researchgate.net/publication/372772382_The_Social_Impact_of_VR_Technology_on_Society_A_Systematic_Literature_Review (дата обращения: 28.01.2025).
36. Kenderdine S. *Embodiment, Entanglement, and Immersion in Digital Cultural Heritage // A New Companion to Digital Humanities / Ed. by S. Schreibman, R. Siemens, J. Unsworth*. Chichester: John Wiley & Sons, 2015. P. 22–41. DOI 10.1002/9781118680605.ch2.
16. Nosov, N.A. (2000) *Slovar' virtual'nykh terminov [Dictionary of Virtual Terms]*. In: *Trudy laboratorii virtual'istiki [Proceedings of the Virtualistics Laboratory]*. Moscow: Put'. 69 p.
17. Pavlov, A.V. (2019) *Filosofiya kul'tury v post-postmodernizme: kriticheskiy analiz [Philosophy of Culture in Post-Postmodernism: A Critical Analysis]*. Philosophy Dr. Diss. Moscow. 350 p.
18. Retsova, K.M. (2023) *Metamodern kak ekzistentsial'nyy vyzov: sotsiokul'turnyy aspekt [Metamodern as an Existential Challenge: Sociocultural Aspect]*. Philosophy Cand. Diss. Rostov-on-Don. 175 p.
19. Russkiy muzey [Russian Museum]. (n.d.) *Virtual'naya real'nost' [Virtual Reality]*. [Online] Available from: <https://russmuseumvr.ru/projects/google/index.php> (Accessed: 28.01.2025).
20. Solov'eva, I.A. (2021) *Virtual'naya kul'tura kak fenomen sovremennosti i ee reprezentatsiya v subkul'turnykh praktikakh [Virtual Culture as a Phenomenon of Modernity and Its Representation in Subcultural Practices]*. *Nauchnye issledovaniya i innovatsii*. 5. pp. 395–397.
21. Tikhonov, O.V. (2013) *Transformatsiya fenomena identichnosti v prostranstve seti Internet [Transformation of the Identity Phenomenon in the Internet Space]*. Abstract of Philosophy Cand. Diss. Kazan. 24 p.
22. Khrushcheva, N.A. (2020) *Metamodernizm i drugie kontseptsii kul'tury posle postmodernizma v kontekste muzykovedeniya [Metamodernism and Other Concepts of Culture after Postmodernism in the Context of Musicology]*. *Vestnik Akademii russkogo baleta im. A. Ya. Vaganovoy*. 5. pp. 146–155.
23. Sharkov, F.I. & Kirillina, N.V. (2022) *Konvergiruemost' real'nykh i virtual'nykh soobshchestv v tsifrovom prostranstve: sotsiologicheskii obzor [Convergence of Real and Virtual Communities in the Digital Space: A Sociological Review]*. *Sotsiologicheskoe obozrenie*. 3. pp. 229–249. DOI: 10.17323/1728-192x-2022-3-229-249
24. Shemonaev, D.D. & Ivanova, S.D. (2023) *Vliyaniye tsifrovyykh tekhnologiy na sotsial'noye vzaimodeystvie: verbal'nye i neverbal'nye kommunikatsii [The Impact of Digital Technologies on Social Interaction: Verbal and Non-Verbal Communications]*. *Politekhnicheskii molodezhnyy zhurnal*. 9. pp. 1–9. DOI: 10.18698/2541-8009-2023-9-933
25. Steam. (n.d.) AltspaceVR. [Online] Available from: <https://store.steampowered.com/app/407060/AltspaceVR/> (Accessed: 08.01.2025).
26. Softline. (n.d.) *AR and VR for Medicine: Practical Applications*. [Online] Available from: <https://softline.ru/about/blog/ar-i-vr-dlya-mediciny-primenenie-na-praktike> (Accessed: 28.01.2025).
27. Bell, D.J. (2007) *Cyberculture theorists Manuel Castells and Donna Haraway*. London: Routledge. XII, 161 p. (Routledge Critical Thinkers).
28. Bhabha, H. (1994) *The Location of Culture*. London; New York: Routledge. 285 p.
29. Champion, E. (2015) *Critical Gaming: Interactive History and Virtual Heritage*. Farnham: Ashgate Publishing Limited. 213 p. (Digital Research in the Arts and Humanities).
30. *Decentraland* (n.d.) Decentraland. [Online] Available from: <https://decentraland.org/> (Accessed: 08.01.2025).

37. Kremer Museum // Steam. URL: https://store.steampowered.com/app/774231/The_Kremer_Collection_VR_Museum/ (дата обращения: 28.01.2025).
38. National Digital Inclusion Alliance // NDIA. URL: <https://www.digitalinclusion.org/definitions/> (дата обращения: 28.01.2025).
39. Nefertari: Journey to Eternity // Steam. URL: https://store.steampowered.com/app/861400/Nefertari_Journey_to_Eternity/ (дата обращения: 08.01.2025).
40. Rome Reborn: Flight Over Ancient Rome // Flyover Zone. URL: <https://www.flyoverzone.com/rome-reborn-flight-over-rome/> (дата обращения: 08.01.2025).
41. Stress and Anxiety in Virtual Reality: A Systematic Review // ResearchGate. URL: <https://www.researchgate.net/publication/342772382> (дата обращения: 28.01.2025).
42. The British Museum's Virtual Gallery // Google Arts. URL: <https://artsandculture.google.com/partner/the-british-museum> (дата обращения: 28.01.2025).
43. The Hermitage VR Experience // Видеофабрика. URL: <https://videofabrika.com/projects/hermitage-vr> (дата обращения: 08.09.2025).
44. The Museum of Other Realities // The Museum of Other Realities. URL: <https://www.museumor.com/> (дата обращения: 28.01.2025).
45. The Sandbox. URL: <https://sandboxvr.com/> (дата обращения: 28.01.2025).
46. Tilt Brush от Google // Steam. URL: https://store.steampowered.com/app/327140/Tilt_Brush/?l=russian (дата обращения: 28.01.2025).
47. Turkle S. Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. N. Y.: Basic Books, 2011. 360 p.
48. Vermeulen T., Akker R. van den Notes on metamodernism // Journal of Aesthetics & Culture. 2010, Vol. 2. P. 1–14. DOI 10.3402/jac.v2i0.5677.
49. Virtual World Heritage Laboratory // Indiana University. URL: <https://vwhl.luddy.indiana.edu> (дата обращения: 28.01.2025).
50. VRChat // VRChat. URL: <https://hello.vrchat.com/> (дата обращения: 08.01.2025).
31. Digital Museum of Contemporary Art. (n.d.) *Digital Museum of Contemporary Art*. [Online] Available from: <https://www.mmoca.org/programs/virtual-tours/> (Accessed: 28.01.2025).
32. Engage. (n.d.) *Engage VR*. [Online] Available from: <https://engagevr.io/> (Accessed: 08.01.2025).
33. Google. (n.d.) *Google Arts & Culture*. [Online] Available from: <https://artsandculture.google.com/> (Accessed: 08.09.2025).
34. Hyun-Woo, L., Sanghoon, K. & Jun-Phil, U. (2021) Social Virtual Reality (VR) Involvement Affects Depression When Social Connectedness and Self-Esteem Are Low: A Moderated Mediation on Well-Being. *Frontiers in Psychology*. [Online] Available from: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2021.753019/full> (Accessed: 28.01.2025).
35. Jänicke, S., Pape, T. & Nivala, A. (n.d.) The Social Impact of VR Technology on Society: A Systematic Literature Review. [Online] Available from: https://www.researchgate.net/publication/372772382_The_Social_Impact_of_VR_Technology_on_Society_A_Systematic_Literature_Review (Accessed: 28.01.2025).
36. Kenderdine, S. (2015) Embodiment, Entanglement, and Immersion in Digital Cultural Heritage. In: Schreibman, S., Siemens, R. & Unsworth, J. (eds.) *A New Companion to Digital Humanities*. Chichester: John Wiley & Sons. pp. 22–41. DOI: 10.1002/9781118680605.ch2
37. Steam. (n.d.) *Kremer Museum*. [Online] Available from: https://store.steampowered.com/app/774231/The_Kremer_Collection_VR_Museum/ (Accessed: 28.01.2025).
38. National Digital Inclusion Alliance (NDIA). (n.d.) *Definitions*. [Online] Available from: <https://www.digitalinclusion.org/definitions/> (Accessed: 28.01.2025).
39. Steam. (n.d.) *Nefertari: Journey to Eternity*. [Online] Available from: https://store.steampowered.com/app/861400/Nefertari_Journey_to_Eternity/ (Accessed: 08.01.2025).
40. Flyover Zone. (n.d.) *Rome Reborn: Flight Over Ancient Rome*. [Online] Available from: <https://www.flyoverzone.com/rome-reborn-flight-over-rome/> (Accessed: 08.01.2025).
41. ResearchGate. (n.d.) *Stress and Anxiety in Virtual Reality: A Systematic Review*. [Online] Available from: <https://www.researchgate.net/publication/342772382> (Accessed: 28.01.2025).
42. Google Arts & Culture. (n.d.) *The British Museum's Virtual Gallery*. [Online] Available from: <https://artsandculture.google.com/partner/the-british-museum> (Accessed: 28.01.2025).
43. Videofabrika. (n.d.) *The Hermitage VR Experience*. [Online] Available from: <https://videofabrika.com/projects/hermitage-vr> (Accessed: 08.09.2025).
44. The Museum of Other Realities. (n.d.) *The Museum of Other Realities*. [Online] Available from: <https://www.museumor.com/> (Accessed: 28.01.2025).
45. *The Sandbox*. (n.d.) [Online] Available from: <https://sandboxvr.com/> (Accessed: 28.01.2025).
46. Steam. (n.d.) *Tilt Brush от Google* [Tilt Brush by Google]. [Online] Available from: https://store.steampowered.com/app/327140/Tilt_Brush/?l=russian (Accessed: 28.01.2025).

47. Turkle, S. (2011) *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books. 360 p.

48. Vermeulen, T. & van den Akker, R. (2010) Notes on metamodernism. *Journal of Aesthetics & Culture*. 2. pp. 1–14. DOI: 10.3402/jac.v2i0.5677

49. Indiana University. (n.d.) *Virtual World Heritage Laboratory*. [Online] Available from: <https://vwhl.luddy.indiana.edu> (Accessed: 28.01.2025).

50. *VRChat*. (n.d.) [Online] Available from: <https://hello.vrchat.com/> (Accessed: 08.01.2025).

Потенциальный конфликт интересов

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов

Conflict of interest disclosure

The author declares no conflict of interest

Доступность данных и материалов

Данные, использованные и/или проанализированные в ходе данного исследования, можно получить у автора по обоснованному запросу

Data availability statement

Data used and/or analysed during this study can be obtained from the author on a reasonable request

Ссылка для цитирования (ГОСТ Р 7.0.5-2008):

Бетова Е. А. VR-среда в парадигме метамодернизма: генезис гибридных моделей социокультурного взаимодействия // *Наследие веков*. 2025. № 2. С. 42–55. DOI: 10.36343/SB.2025.42.2.002

For citation:

Betova, E.A. (2025) VR Environment in the Metamodern Paradigm: The Genesis of Hybrid Models of Sociocultural Interaction. *Nasledie vekov – Heritage of Centuries*. 2. pp. 42–55. (In Russian). DOI: 10.36343/SB.2025.42.2.002

Поступила в редакцию / The article was submitted 05.05.2025

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing 10.06.2025

Принята к публикации / Accepted for publication 15.06.2025

Опубликована / Published 30.06.2025